namcot

ファミリーサーキット'91

とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書

このたびはナムコット・ゲームカセット「ファミリーサーキット'91」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

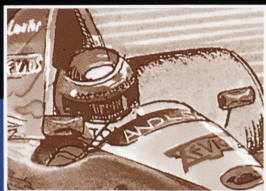
使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- 電源のＯＮ・ＯＦＦは必ず本体のスイッチで行って下さい。
- データが壊れる場合がありますので、ゲーム中のリセットはなるべくしないで下さい。また、リセットボタンを押しながら、電源を切らないで下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約２年間持続します。
- シャープＣ１では使用できませんので、予めご了承下さい。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ※を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。　※スクリーン投影方式のテレビ

エンジンの雄叫(おたけ)びとともに、
いま、史上最大(しじょうさいだい)のショーが幕(まく)を開(あ)けた！

★サーキットを走る前に

★サーキットを走るには

★さあ、レースに挑戦だ

サーキットを走る前に

この取扱説明書は3章で構成されています。
まずマシンのセッティングを中心にした、レース
の準備を解説する"サーキットを走る前に"。
次にサーキット上での基本操作を述べる
"サーキットを走るには"。
そして最後は各レースのモードについて
"さあ、レースに挑戦だ"と題して説明していきます。
では、サーキットにそろそろご案内いたしましょう。

1 サーキットへのご招待

世界一速い男をめざせ！

カーレースのあらゆる要素をシミュレートした、あの「ファミリーサーキット」が帰ってきた。走りのテクニックを追求するため、マシン同士がぶつからないのは前作どおり。熱いバトルが再び繰り広げられる！

セッティングは自由自在！

自分だけのマシンを作れるのも大きな魅力。セッティングの項目はさらにち密に、しかもコースに合わせたセッティングが今回は特に重要。メカニックの腕の見せどころだ。

選ばれし者たちの条件とは！

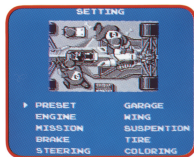
ドライビング・テクやメカニックの腕前はもちろんだが、作戦を決定するチーム監督としての能力も必要だ。この3つの要素のうち、どれが欠けても、ワールド・チャンピオンの座はつかめない。

CARAGA
PC

ゲームの始め方 2

●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、セレクト・モード画面が出ます。✚ボタンかセレクトボタンで選び、Ⓐボタンかスタートボタンで決定して下さい。

SETTING 【セッティング】

マシンの各部分を調整するモードです。セッティングしたマシンは、16台までセーブしておくことができます。

FREE PRACTICE 【フリー・プラクティス】

各コースを自由に走れるモードで、テクニックの練習やセッティングのテストなどに使って下さい。

モードの紹介

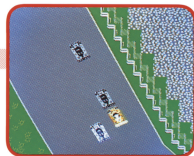
TIME ATTACK 【タイム・アタック】

各コースの最高タイムに挑戦するモードです。

SPRINT RACE 【スプリント・レース】

ワールド・チャンピオン目指し、シリーズを戦いぬく本格的レースモード。実力に合わせ、3つのクラスをステップアップしていきます。

ENDURANCE RACE 【エンデュランス・レース】

耐久レースのモードで、1レースで終了。マシンの耐久性とピットの活躍が大きなポイントです。

INPUT NAME 【インプット・ネーム】

ドライバー名の登録。スプリント・レースとコース・レコードのデータ画面に表示される名前です。

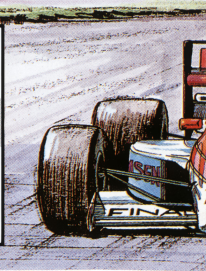
3 ゲームの進め方

●前ページで説明したとおり、このゲームには6つのモードがあり、セッティングなどレース以外のものも含まれています。
　そこで初めて遊ぶ人のために、どういうモードを選んで進めたらよいのか、簡単にまとめてみます。

1 セッティング（プリセット）➡11P

　始めからち密なセッティングは無理というもの。まず〝プリセット〟で、プライムやジュニア、ノーマルなど、初心者用のものを選んでみましょう。

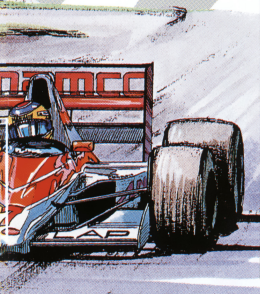
5 名前の登録 ➡20P

〝インプット・ネーム〟でドライバー名を入れます。これでレースの準備が整いました。

6 レースに挑戦 ➡33〜45P

　さあ、いよいよレースにチャレンジ！　コースなどに応じ、ベストなマシンを選び戦いましょう。

❷テスト走行

➡21〜32、34〜37P

用意したマシンをフリー・プラクティスで走らせてみます。スピードやコーナリング、耐久性などをチェックしましょう。

❸セッティング

➡10〜17P

チェックをもとに細かくセッティング。例えばスピードなら、エンジンやウイングなど、いろいろな項目で調整できます。腕が上がれば、プリセットで上級者用に変えてみるのもよいでしょう。

❹セッティングの完了

➡18〜19P

納得いくまで ❷と❸を繰り返し、できたマシンは〝ガレージ〟でセーブしておきましょう。コースに応じ数種類作っておくと便利。もちろんドライビングの練習もお忘れなく。

4 マシンのセッティング(1)

●レース前のセッティングが勝負のカギをにぎります。コースに合わせて、また自分の実力も考えてセッティングしましょう。

〔設定のしかた〕

①✚ボタンで項目を選びⒶボタンを押すと、各設定の画面が表示されます。Ⓑボタンを押すとセレクト・モード画面に戻ります。

②各設定の画面では、✚ボタンの上下で項目を選び、左右でデータを変えてセッティングして下さい。

③データの変更が済んだらⒶボタンで決定、セッティング画面に戻ります。また、Ⓑボタンを押すと、キャンセルしてセッティング画面に戻ります。

PRESET 【プリセット】

ある程度のセッティングがなされたマシンを用意してあります。

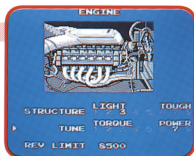
COLOR（カラー） 8種類のデザインがあります。

TYPE（タイプ） 8種類セッティングしてあります。

PRIME（プライム）	／超初心者用。スピードを抑え、安全性や耐久性を高めています。
JUNIOR（ジュニア）	／初心者用。PRIMEよりはスピードを出せるようになっています。
NORMAL（ノーマル）	／平均的セッティングで、どのコースでもまずまずのタイムが出せるでしょう。
CORNER（コーナー）	／コーナリング性能重視のセッティング。
MASTER（マスター）	／上級者用の一般的セッティングです。
DRIFT（ドリフト）	／高速コーナーの多いコース向き。ドリフト走行がしやすいセッティングです。
SLALOM（スラローム）	／CORNERの上級者向け。コーナリング重視とはいえ、スピードもなかなか。
ROCKET（ロケット）	／とにかくスピードを追求しています。

マシンのセッティング(2)

ENGINE 【エンジン】

言うまでもなくマシンの動力源。スピードに最も影響するところです。

STRUCTURE

エンジンの構造。数を小さくするほど軽いエンジンで、それだけ速く走れますが壊れやすくなります。逆に数が大きいと耐久性はアップしますが、重いエンジンになるため、スピードは犠牲になります。

TUNE

エンジンの調整。POWERを重視すると最高速が伸びるようになり、TORQUE重視だと加速に効果を発揮します。

REV LIMIT

エンジンの回転数の上限で、8500〜16000、そしてOVER(回転数の制限なし)に設定できます。高く設定するほどエンジン性能をフルに引き出せますが、故障しやすくなってしまいます。

MISSION 【ミッション】

エンジンの力をタイヤに伝える途中で、ギアの組合せによって適した速度に変える装置。正しいギアチェンジをしないと、スピードが伸びなかったり、故障の原因になります。

AUTOMATIC

ギアチェンジをオート（ON）にするか、マニュアル（OFF）にするか決定します。マニュアル操作はたいへん難しいので、通常はオートでプレイすることをおすすめします。

SHIFT UP

ギアチェンジをオートにしたとき、シフトアップする回転数を決めます。8500〜16000、OVERに設定できます。

低くしすぎるとエンジン性能をフルに引き出せず、高くしすぎると壊れやすくなります。

GEAR 1〜6

１速から６速のギア比を個別に設定します。

マシンのセッティング(3)

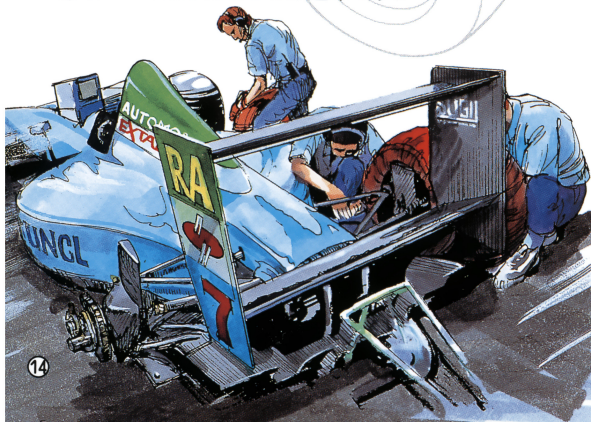
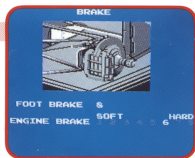
BRAKE 【ブレーキ】

ブレーキの効き具合です。数が大きいほどよく効きますが、むやみに減速しすぎるブレーキも、レースには不向きです。

FOOT BRAKE

Ⓑボタンによるブレーキ。0～30に設定できます。

ENGINE BRAKE

Ⓐボタンを離したときの減速率です。

STEERING【ステアリング】

ハンドルの切れ具合です。

HIGH SPEED

高速時のステアリング。数が大きいほどハンドルが軽く、楽に曲がれますが操作しにくくなります。数が小さいと、カーブでかなり減速が必要ですが、操作は楽です。

LOW SPEED

低速でのステアリング。HIGHとは逆に、数が大きいほどハンドルが重く、小さいと軽くなります。

WING【ウイング】

マシンの前後についている翼がウイングです。空気の流れでマシンを路面に押しつけ、安定して走れるようにします。

WING ANGLE

ウイングの角度。数を大きくするほど接地力がアップします。数を小さくすると安定性は減りますが、空気抵抗が少なく、最高速がアップします。

マシンのセッティング（4）

SUSPENSION【サスペンション】

タイヤとボディを結び、車体を支える装置。タイヤを路面に食いつかせようとする働きもあります。

SUSPENSION（サスペンション）

数が大きいほどサスペンションが固く、スピードは出しやすくなります。ただしコースアウトしたときなどに壊れやすくなってしまいます。

TIRE【タイヤ】

タイヤに求められるのはグリップ（接地力）です。数が小さいほど柔かいタイヤで、グリップが高く安定して走れますが、長持ちはしません。逆に固いタイヤはグリップこそ弱くなりますが、耐久性はアップします。

FRONT LEFT（フロント レフト） 左前輪
FRONT RIGHT（フロント ライト） 右前輪
REAR LEFT（リア レフト） 左後輪
REAR RIGHT（リア ライト） 右後輪

COLORING【カラーリング】

マシンのデザインです。ボディに3つのパートがあり、各(かく)パートの色(いろ)を指(し)定(てい)できます。オリジナルデザインに挑戦(ちょうせん)してみては？

GARAGE 【ガレージ】

セッティングが終わったら、ガレージでマシンを16台までセーブしておけます。ガレージから出るときはⒷボタンです。

SAVE

マシンを登録します。

1 セーブする場所の決定

✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

2 マシン名の入力

①✚ボタンでカーソルを動かして文字を選び、Ⓐボタンで1字ずつ入力して下さい。入力個所は点滅で示されます。間違えたときは、Ⓑボタンで点滅を前に戻して入れ直します。

②空欄にしたいときは、カーソルを右下の文字のないスペースに合わせ、Ⓐボタンです。

③6字すべてを入れると（空欄を含む）点滅が消えます。ここでもう一度Ⓐボタンを押すと、入力が終わります。

3 マシン・データの表示

セッティングしたマシンのデータが表示されます。これでよければⒶボタンで登録完了。登録しないときはⒷボタンを押して下さい。

LOAD

セーブしたマシンを呼び出します。✚ボタンで選び、Ⓐボタンでデータを表示します。よければⒶボタンで決定し、間違えたときは、Ⓑボタンでキャンセルできます。

DELETE

セーブしたデータを取り消します。LOADと同様に表示し、Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセルします。

5 インプット・ネーム

●ドライバーの名前を登録します。レース・モードとコースレコードのデータ画面では、この名前で表示されます。

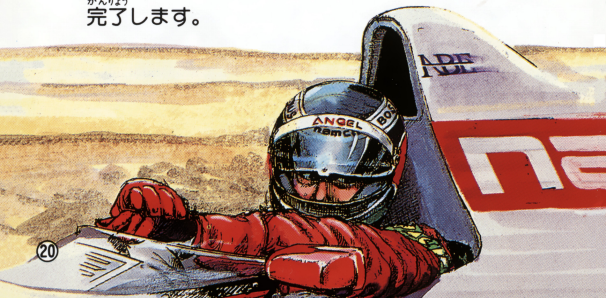
INPUT YOUR NAME

SATORU

A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6
7 8 9

①✚ボタンでカーソルを動かして文字を選び、Ⓐボタンで1字ずつ入力します（入力個所は点滅で示されます）。間違えたときは、Ⓑボタンを押し、点滅を前に戻して入れ直して下さい。

②空欄にするときは、カーソルを右下の文字のないスペースに合わせ、Ⓐボタンを押して下さい。

③6字すべてを入れると（空欄を含む）、点滅が消えます。ここでもう一度Ⓐボタンを押すと、登録が完了します。

サーキットを走るには

ここから32ページまでは、
サーキットの走り方を説明します。
マシンの操作法からサーキットの様子、
修理のしかたなど、各モード共通の内容なので、
しっかりマスターして下さい。
なお、モードによる違いがあれば、
そのつど説明し、
また、33ページ以降でもまとめて説明します。

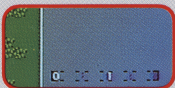
これがサーキットだ 6

●サーキットには、さまざまな情報があふれています。レースのかけひきやトラブル回避のため、レーサーは瞬時にして、これらを判断しなくてはなりません。

芝地／砂地

コース外に出るとスピードダウン、タイヤやサスペンションなどに悪影響があり、特に砂地へまともに突っこむとエンストは確実です。

タコメーター

エンジンの回転数で、ギアチェンジをマニュアルにしたときの参考にします。なおレースのモードでは表示されません。

サイン・ボード

ピットからのサインです。
①ドライバー名
②L＝周回数、P＝順位
③ラップ・タイム
④メッセージ／故障個所の表示。また、コース・レコードを出すとRECORDと表示(電源を入れた後のもので、セーブのものではありません)。

縁石

コーナーの路肩に敷いてあり、ここをどこまで攻められるかが、勝負のカギをにぎります。

障害物

接触は故障のもと、高速でカベに激突したときなどは、一発でリタイアとなります。

コースサイン

カーブの大きさや方向を矢印によって表しています。

コントロール・タワー

レース・スタートの合図（SET〜GO）、残り周回数を表示します。

ピットロード

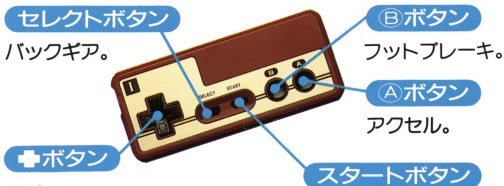
ピット・インするときは、ここを通って入ります。

※なお、マシン同士はぶつかりません。

7 コントローラーの使い方

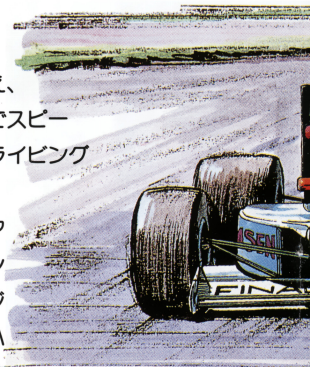
セレクトボタン
バックギア。

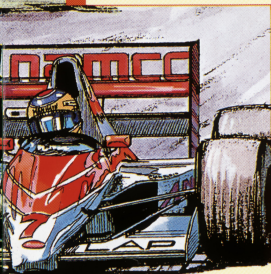
Ⓑボタン
フットブレーキ。

Ⓐボタン
アクセル。

✚ボタン
左右でハンドリング。
上下でギアチェンジ。
（マニュアルにセッティングしたとき）。

スタートボタン
ゲームのスタート、ポーズ。

①ハンドルで向きを変え、アクセルとブレーキでスピードを調節、これがドライビングの基本です。

②ミッションをマニュアルにすると、✚ボタンの上下でギアチェンジもできます。ただ、ハンドルとの使い分けはあまりにも難しいので、おすすめはあくまでオートマチックです。

■バック／セレクトボタン＋Ⓐボタン

完全にエンジンを停止させてから、セレクトボタンを押しながらⒶボタンを押すと、バックします。バックし始めたら、セレクトボタンを離し、✚ボタンで操作します。再び前進するときは、Ⓑボタンでもう一度エンジンを止め、運転を再開して下さい。

■スピンターン／✚ボタンの左右＋Ⓐボタン

完全にエンジンを停止させてから、✚ボタンの右か左を押しながら、Ⓐボタンを押します。

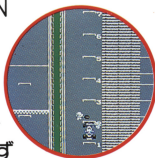
■リタイア／セレクトボタン＋スタートボタン

レース中にセレクトボタンとスタートボタンを同時に押すと、リタイアになります。

8 ピット・イン(1)

●マシンの調子が悪いときには、ピットで修理したり、セッティングのやり直しができます。ピットに入ると画面が変わるので、✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

PIT OUT 【ピット・アウト】

コースに戻ります。CONDITIONで修理したときは、メカニックの作業が済むまでスタートできません。修理の間もレースは続くので、状況によっては、ピット・インせずに勝負をかける場合も出てきます。なおフリー・プラクティスでは、作業の様子は省略されます。

CONDITION 【コンディション】

マシンの状態を見ることができ、もし故障などがあれば修理が必要です。故障個所はメニューでNGと表示され（タイヤとガソリンは残り具合を数字で表示）、マシン図で赤く表されます。

〔修理のしかた〕

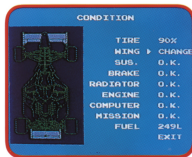
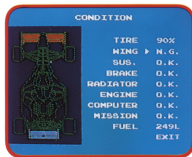
✚ボタンで項目を選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

FUEL（燃料）は、ⒶまたはⒷボタンを押し、FULL（満タン）か10リットル単位で補給するガソリン量を決定します。ただし、スプリント・レースでは補給はできません。最後にEXITを選ぶと、ピット・イン画面に戻ります。

▲故障した個所は赤く表示される。

⬇

▲カーソルを合わせ、Ⓐボタンで修理だ。

➡詳しくはコンディション（30〜32P）で。

SETTING 【セッティング】

セッティングをやり直せます。ただしレースのときはタイヤ・ウイング・サスペンション・ステアリング・ブレーキに限られます。

セッティングのやり方は10～19ページ「マシンのセッティング」を参考にして下さい。Ⓑボタンでピット・イン画面に戻ります。

DATA 【データ】

SPRINT RACE

NOVICE ROUND 1
FAMILY PARK
TOTAL 6 LAPS

TOP.MOMO 2LAPS
2.VALKYR 1LAPS
3.ALICE 1LAPS
4.CHANA 1LAPS
5.ISHTAR 1LAPS
6.NYAMCO 1LAPS
7.WAGAN 1LAPS
8.SATORU 0LAPS

〔レース・モードのとき〕

現在の順位と周回数が表示されます。ⒶかⒷボタンでピット・イン画面に戻ります。

〔フリー・プラクティスやタイム・アタックのとき〕

コース・レコードとドライバー名、そのレコードを出したマシンのデータが表示されます。Ⓐか Ⓑボタンでピット・イン画面へ。

データの移植と消去

データ画面でスタートボタンを押すと、コース・レコードを出したマシンのデータをセッティングして、ピット・イン画面に戻すことができます。

また、セレクトボタンを押しながらⒷボタンで、データを消すこともできます。

END 【エンド】

レース中ならリタイア、その他のモードだとモード・セレクト画面になります。

9 マシンのコンディション(1)

●どんな場合に故障するのか、また、故障がマシンにどんな影響を及ぼすのか、理解しておきましょう。

WING 【ウイング】

障害物などにぶつかると壊れ、コーナリングなどが不安定になります。

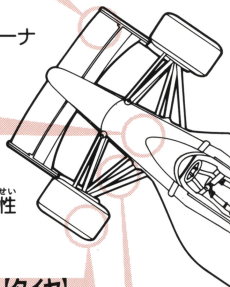
COMPUTER 【コンピュータ】

一定の確率で壊れます。壊れるとミスファイヤーをおこし、エンジン性能をフルに引き出せません。

TIRE 【タイヤ】

減り方が○%と表示され、急ブレーキやホイールスピンの多用、強引なコーナリングで早く減ります。減るとグリップが弱くなり、最後にバーストしてしまいます。30%以下になったら要注意。

SUS. 【サスペンション】

衝突したりコース外に出ると壊れ、コーナリングが不安定になります。また、タイヤの減りにも影響します。

なおレースリタイア時にセレクトボタンを押すと故障個所がわかります。

RADIATOR 【ラジエター】

エンジンの冷却器で、低速で長時間走るとオーバーヒートし、エンジン故障を招きます。また、停止中の空ぶかしもよくありません。

FUEL 【フエル】

燃料の残量です。ガス欠になるとエンジンのフケが悪くなり、ついには止まってしまいます。

BRAKE 【ブレーキ】

壊れると減速しにくくなります。

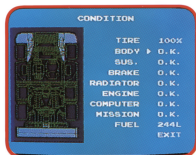
MISSION 【ミッション】

シフトチェンジを多用すると壊れ、そのギアが使えなくなります。

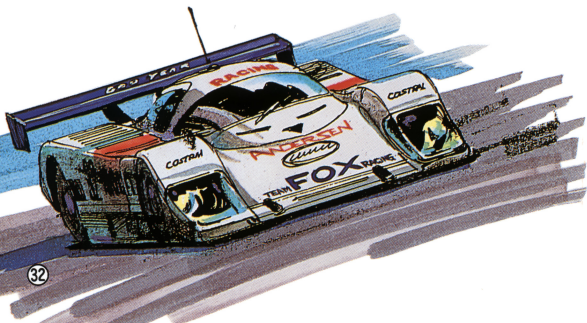
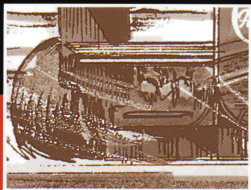
ENGINE 【エンジン】

高速で長時間走っていると壊れます。突然のエンストもあり、ときにはチェックが必要。修理にも時間がかかり、最悪だと直らないこともあります。

マシンのコンディション(2)

■スポーツプロトタイプカーの場合

エンデュランス・レースでは、スポーツプロトタイプカーを使います。ゲームの上での性能は、フォーミュラマシンと変わりませんが、名称が一部異なっています。

BODY 【ボディ】

フォーミュラマシンのウイングに当たるもので、効果も同じです。セッティングの際には、ウイングを選んで行って下さい。

さあ、レースに挑戦だ

33ページからは
フリー・プラクティス/
タイム・アタック/スプリント・レース/
エンデュランス・レースの各モードについて、
遊び方を説明してあります。
基本テクニックなども
紹介していますので(41ページ)、
あとは実戦でウデをみがいていきましょう。

10 フリー・プラクティス

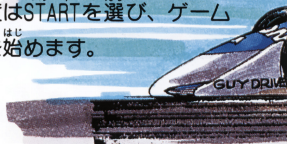
●好きなサーキットを選び、プレイヤーのマシン１台で自由に走るモードです。コース攻略の練習、テクニックのマスター、セッティングのための試走など、利用法もいろいろ。

各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

1 スタート画面

セレクト・モード画面でフリー・プラクティスを選ぶとスタート画面が出ます。最初はCOURSE SELECTを選んで下さい。

2 コース・セレクト画面

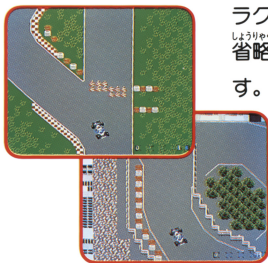
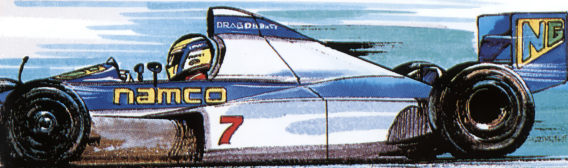
好きなコースを選んで下さい。決定すると再びスタート画面に戻るので、今度はSTARTを選び、ゲームを始めます。

SELECT COURSE

▶ FAMILY PARK	MONACO
NAMCOTRING	BRITAIN
SUZUKA	FRANCE
BRAZIL	GERMANY
AUSTRALIA	ITALY
HUNGARY	BELGIUM
OVAL	SAN MARINO
FUJI	U.S.A.
HOKKAIDOH	CANADA
OKAYAMA	SPAIN
LONG RUN	PORTUGAL
GYMKHANA	MEXICO

3ゲーム画面

自分のマシンで自由に走ります。ゲームを止めるときは、スタートボタンとセレクトボタンを同時に押すか、ピット・インしてメニューでENDを選んで下さい。なおピットでの修理の様子は、フリー・プラクティスでは省略されています。

▶こんなコーナーもあるから、テスト走行は大切なのだ。

◀市街地コースはクラッシュの危険性も高いぞ！

11 タイム・アタック

●各コースのタイム・レコードに挑戦します。このモードではマシンが壊れないようになっているので、思い切って記録の限界にチャレンジできます。なお、各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

1 スタート画面

まずスタート画面が出ます。フリー・プラクティスと同様、最初はCOURSE SELECTを選んで下さい。

TIME ATTACK

▶ START
COURSE SELECT

2 コース・セレクト画面

24種類の中からコースを選びます。

BRAZIL	GERMANY
AUSTRALIA	ITALY
HUNGARY	BELGIUM
OVAL	SAN MARINO
▶ FUJI	U.S.A.
HOKKAIDOH	CANADA
OKAYAMA	SPAIN
LONG RUN	PORTUGAL
GYMKHANA	MEXICO

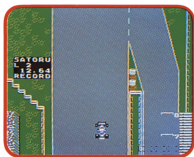
3データ画面

本日（電源を入れてからの）と過去最高のコース・レコード、ドライバー名、そして過去最高を出したマシンのデータが出ます。Ⓐか Ⓑボタンでスタート画面に戻り、START を選ぶとゲーム開始です。※データの移植と消去は29P参考

DATA
TODAY'S FASTEST LAP 22S42 SATORU
COURSE RECORD 22S42 SATORU
RECORD SETTING
TUNE 5 SHIFT 15000
STEER HI 4 GEAR1 3.96
STEER LO 5 GEAR2 3.58
FOOT B. 8 GEAR3 3.10
ENGINE B. 6 GEAR4 2.54
WING 6 GEAR5 1.86
SUS. 5 GEAR6 1.02
PUSH START TO LOAD

4ゲーム画面

テクニックの限りをつくし、最高記録にチャレンジして下さい。タイムを参考にセッティングするのもよいでしょう。ゲームを止めるときは、スタートボタンとセレクトボタンを同時に押すか、ピット・インしてEND を選びます。

▶スムーズなコーナリングがベストレコードの秘訣。

▲サインボードにラップタイムが出るぞ。

12 スプリント・レース(1)

●レース順位でポイントを獲得し、その通算でシリーズの優勝を争います。腕をみがいてクラスを上げ、目指すはワールド・チャンピオン！
　各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。また、シリーズは1戦ごとに、しかも同時に8つまでセーブができます。

■レースの始め方

1 スタート画面

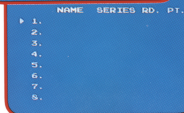
　第1戦から行うときはNEW SERIES、セーブしてあるところから始めるときはBACK UPを選んで下さい。

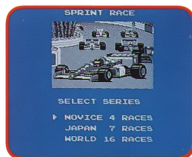
SPRINT RACE

▶ NEW SERIES
BACK UP

NAME　SERIES RD. PT.
▶ 1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

2 セーブ選択画面

　NEW SERIESではセーブする番号(場所)を、BACK UPでは継続プレイする番号(記録)を選びます。すでにセーブした番号をNEW SERIESで選ぶと、前の記録は消えてしまいます。

3セレクト・シリーズ画面

出場するクラスを決めます。最初はNOVICEを選び、チャンピオンになったら、クラスを上げていくとよいでしょう。

NOVICE／短いコースの入門用レース。全4戦です。

JAPAN／全7戦の国内レース。難易度も高くなっています。

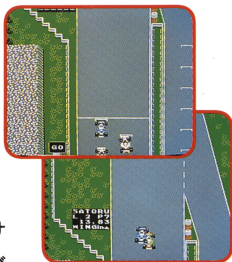
WORLD／全16戦。世界の強豪としのぎを削るハードな戦いです。

4レース・スタート画面

開始されるレースが表示されます。このとき✚ボタンの上下で燃料の量を決めて下さい。10～FULLまで10リットルきざみで設定できます。最後にⒶボタンを押すとレース開始です。

スプリント・レース（2）

■誰よりも速く、ゴールを目指せ！

①コントロール・タワーの〝GO〞と同時にアクセルを入れて下さい。アクセルを吹かしたままだとスタートできません。
また、いきなり全開すると故障の原因になりがち。Ⓐボタンを瞬間的に離しながら発進しましょう。

②レースの状況はピットサインでチェック、異常があればピット・インすることも必要です。ただし燃料補給だけはできません。

③コースアウトなどでマシンが止まり、再発進するときの注意です。一度Ⓐボタンを離し、完全にエンジンが止まってからアクセルを入れて下さい。

④優勝者が決まった時点でレース終了。また自分のマシンがクラッシュ、あるいはリタイアしてもレースは終わります。

基本テクニックをマスターしておこう!

アウト・イン・アウト

コーナーは外側から内側へ進路をとり、そのまま外側へふくらみながら抜けていきましょう。

スロー・イン・ファースト・アウト

①カーブの手前で減速。
②コーナーを抜けながら加速、これでスムーズなコーナリングがOK。

ドリフト走行

アクセル全開でコーナーに入り、早めにハンドルを切ります。ここでカウンターをあて（逆にハンドルを切る)、脱出ラインに乗ったら加速します。

■レース結果の発表

SPRINT RACE

NOVICE ROUND 1
FAMILY PARK
FINAL RESULT

TOP.SATORU
2.MOMO
3.VALKYR
4.ALICE
5.ISHTAR
6.CHANA
7.NYAMCO
8.WAGAN

1 レースの順位

3位以内だとまず表彰式、続いて順位の発表。このときセレクトボタンを押すと、ゴール時のコンディションも見られます。画面はⒶボタンで送って下さい。

2 ポイント・ランキング

1レースにつき1位10点／2位6点／3位4点／4位3点／5位2点／6位1点が入り、現在の通算ポイントが表示されます。

この最終成績で、シリーズ・チャンピオンを決定するわけです。

③セーブ画面

SAVE NEXT【セーブ・ネクスト】
セーブして次のレースを始めます。

SAVE END　【セーブ・エンド】
セーブしてゲームを終わります。

NEXT GAME【ネクスト・ゲーム】
セーブせずに次のレースを始めます。

END GAME【エンド・ゲーム】
セーブせずにゲームを終えます。

GARAGE【ガレージ】
次のレースのためにマシンを変えます。終わるとセーブ画面に戻るので、あらためてコマンドを選びます。

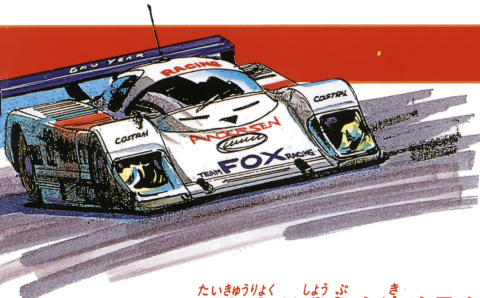
RETRY【リトライ】
セーブしてあったデータをそのままにして、今やったレースを再びやり直すことができます。

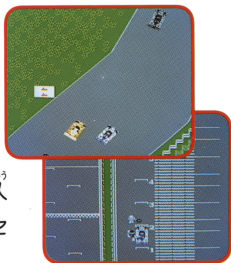
13 エンデュランス・レース

●耐久レースのモードです。スプリント・レースと違い、スポーツプロトタイプカーを用い(といっても性能は同じです)、また、１戦限りのレースとなっています。
　各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

■レースの始め方

　まず10種類の中からレースを選んで決定して下さい。
レース・スタート画面が表示され、スプリントのときと同じように燃料の量を決定します。✚ボタンの上下で10リットル単位で設定して下さい。

　最後にⒶボタンを押すと、レース開始です。

■マシンの耐久力が勝負を決める!

①スピードはもちろんですが、長いコースを何10周も回る耐久レースでは、マシンの耐久性が問題になります。スピードと耐久力のバランスを考えたセッティングが大切です。

②さらにピット・インのタイミングも重要です。耐久性がどんなにあっても、タイヤと燃料の減りは避けられません。バーストやガス欠に注意し、ピット・サインは見逃さないようにしましょう。また勝負どころでは、そのまま走り続けるかどうか、決断を迫られるときもあるでしょう。

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761